

# THUNDERSTONE - GLOSSARIO DELLE CARTE

**Raccolta delle regole speciali dai glossari del set base di Thunderstone e delle prime tre espansioni - a cura di Kraken**

**Tipo:** D (Malattia) - E (Eroe) - M (Mostro) - S (Scenario) - TS (Thunderstone) - V (Villaggio) // PV (Punti Vita) - XP (Punti Esperienza) - VA (Valore d'Attacco)

**Set:** TS (Thunderstone) - WoE (Wrath of Elements) - DL (Doomgate Legion) - DS (Dragonspire)

## CARTA

A	TIPO	SET	ABILITÀ
Air Wrath	M	WoE	puoi scegliere di ignorare ogni Effetto positivo delle tue Magie per poter attaccare questo Elementale.
Amazon	E	TS	il suo Effetto Dungeon è un Bonus all'Attacco da sommare al normale VA.
Ambrosia	V	WoE	tutti gli Eroi della tua mano guadagnano i benefici dell'Ambrosia e non possono essere distrutti da Effetti Battaglia o Dungeon.
Amulet of Power	V	WoE	quest'Oggetto dà sempre +2 alla Luce, anche senza Eroi presenti.
Archduke of Pain	M	TS	devi avere almeno +1 in Attacco Magico per poterlo sconfiggere. Puoi comunque affrontarlo anche senza Attacco Magico. Se non ci sono Chierici o Maghi in combattimento, non ci sono Effetti. Se raggiunge il Rango 1, la sua Breccia distrugge anche le Milizie, in quanto Eroi.
Arcane Energies	V	TS	<b>devi</b> pescare una carta quando ne usi l'abilità.
B	TIPO	SET	ABILITÀ
Banish	V	TS	devi dichiarare che stai entrando nel Dungeon per giocarla, ma non devi scegliere il Mostro da attaccare sino a che la Sala non è riempita nuovamente. Se fai scattare una Breccia o una Trappola, risolvi quest'ultima immediatamente. Puoi risistemare la Sala così da mettere la TS in Rango 1, facendo terminare il gioco senza però aggiudicarti la TS. Più <i>Banish</i> possono esser giocati prima di scegliere il Mostro, ma ognuno va risolto prima di usare l'altro. <i>Devi</i> pescare una carta se lo usi.
Barrowsdale	S	DS	nessun Mostro ha valore in Oro quando per la partita è selezionato questo Scenario.
Barkeep	V	TS	ogni <i>Barkeep</i> addizionale ti fa comprare una carta in più. <b>Non</b> ricevi il suo valore Oro quando lo distruggi.
Battle Fury	V	TS	le <i>Milizie</i> sono Eroi, e ottengono Bonus all'Attacco con questa carta.
Belzur Bishop	E	DS	questa carta ha un Effetto di reazione. Quando un giocatore sceglie te come bersaglio di un determinato Effetto, puoi rivelare il Belzur Bishop dalla mano per far sì che l'Effetto abbia invece come bersaglio il giocatore attivo.
Black Slime	M	TS	se non ci sono Milizie in battaglia, non ci sono Effetti. Le Milizie distrutte restano sino al termine della battaglia.

Blacksmith	V	WoE	poiché la seconda abilità del Blacksmith è un Effetto Villaggio, l'Eroe che rimetti nel tuo mazzo non aggiunge Oro al totale di Oro accumulato nel turno.
Blessed Hammer	V	DL	l'Effetto Dungeon di questa carta ha luogo solo se l'Arma è equipaggiata da un Eroe. Se è così, piazza immediatamente il Mostro in Rango 1 in fondo al Mazzo del Dungeon e riempi la Sala normalmente.
Blind Grandmaster	E	WoE	tutte le penalità da Luce sono azzerate. Quest'abilità ti permette di attaccare un <i>Blink Dog</i> in qualunque Rango e riduce la penalità alla Luce del <i>Water Wrath</i> a zero.
Blind Neophyte/Monk	E	WoE	il bonus all'Attacco Magico ottenuto distruggendo un Oggetto che dà Luce è in aggiunta al normale bonus d'Attacco dell'Eroe. Quest'Oggetto può essere Lanterna o Torcia, ma non una Spada Fiammeggiante.
Blink Dog	M	TS	se hai 1 o più di penalità Luce, non lo puoi attaccare, nemmeno per mandarlo in fondo al mazzo. Le penalità Luce si calcolano a inizio battaglia.
Blood Torment	M	WoE	che la battaglia alla quale partecipa il Mostro sia vinta o persa, tutti i giocatori soffrono del suo Effetto Battaglia, compreso il giocatore attivo.
Bluefire Staff	V	DS	quest'Arma ti permette di usare una Magia che hai in mano per due volte durante lo stesso turno.
Border Guard	V	DL	l'Effetto Dungeon della carta può prevenire la morte di Eroi per qualunque Effetto (forza ridotta a meno di 0, Effetti Battaglia ecc.)
Burnt Offering	M	DL	la carta distrutta non può essere la Burnt Offering appena usata per ottenere l'Effetto. Può però essere un'altra carta Burnt Offering.
<b>C</b>	TIPO	SET	ABILITÀ
Cabal	E	DS	perché una Magia sia considerata "giocata", devi averla rivelata e devi aver usato i suoi Effetti nel turno corrente.
Cage	T	WoE	solo il giocatore attivo piazza un Eroe nella <i>Gabbia</i> . Il giocatore seguente che per primo riesce a sconfiggere qualunque Mostro libera l'Eroe intrappolato mettendolo tra i suoi scarti, anche se non è il giocatore che in precedenza era il proprietario dell'Eroe.
Chalice Defender	E	TS	puoi continuare a distruggere <i>Disease</i> e a pescare carte nuove sino a quando non scegli quale Mostro attaccare. Solo Oggetti (e non Armi) che danno Luce aumentano il VA del <i>Defender</i> .
Chalice Paladin	E	TS	puoi comprare <b>qualunque</b> carta Villaggio (incluse Basiche ed Eroi) dal Villaggio dopo una battaglia vittoriosa, usando l'Oro che hai in mano.
Chalice Quester	E	TS	puoi continuare a distruggere <i>Disease</i> e a pescare carte nuove sino a quando non scegli quale Mostro attaccare.
Chieftain's Drum	V	DS	<i>Torcia/Pugnale/Razioni Energetiche</i> sono considerate Carte Villaggio per tutte le situazioni correlate al Chieftain's Drum. Le <i>Milizie</i> sono considerate Eroi.
Claymore	V	WoE	l'Effetto di quest'Arma è risolto dopo che la battaglia è terminata o quando un qualunque Effetto Dungeon richiede di riempire la Sala. Ogni Claymore può usare la sua abilità solo una volta per battaglia.

Creeping Death	V	WoE	puoi combinare multiple Creeping Death per ridurre i PV di tutti i Mostri di più di 2. Se i PV di un Mostro sono ridotti al di sotto di 1, questo va nei tuoi scarti. Non guadagni nessun PX per i Mostri così eliminati dalla Sala. Potenzialmente, puoi uccidere più Mostri in una sola volta con questa carta. I Mostri nuovi che entrano nella Sala non sono colpiti da questa Magia.
Cursed Mace	V	WoE	non devi necessariamente equipaggiarla quando la riveli in un Dungeon. L'Effetto "Guadagni una Malattia" dell'Arma si applica solo quando essa viene equipaggiata.
<b>D</b>	<b>TIPO</b>	<b>SET</b>	<b>ABILITÀ</b>
Dark Champion	M	WoE	è un Guardiano. Scegli quale carta distruggere dopo aver pescato la nuova mano di carte alla fine del tuo turno.
Darkness	M	TS	Eroi senz'Armi hanno AV0, ma sono colpiti dagli Effetti Dungeon. Le Milizie sono Eroi. Aumenta la penalità Luce di 1. Le penalità Luce si calcolano a inizio battaglia.
Deadbone Troll	M	TS	le carte <i>Disease</i> guadagnate in battaglia vanno direttamente tra i tuoi scarti.
Deep Miner/Digger/Wrecker	E	DL	gli Eroi di questa categoria sono penalizzati nell'uso delle Armi. I VA sulle carte sono cumulativi, e non individuali. In questo modo, un Miner che usi un'Arma riceve il bonus dell'Arma e l'Attacco +1 dagli attributi riportati sulla carta stessa (Attacco [+3] + Attacco [-2] = Attacco +1).
Delirium Poison	T	WoE	questa Trappola non colpisce il giocatore attivo.
Diin Beguiler	E	WoE	se non hai Milizie in mano, non ci sono Effetti. Quando una Milizia duplica un altro Eroe, ne guadagna tutte le abilità, come Attacco, Attacco Magico, Luce, Trattati ed Effetti. Tratta la Milizia come se ogni caratteristica sulla carta fosse identica a quella dell'Eroe scelto. La Milizia non può duplicare il Diin Beguiler.
Diin Enchanter	E	WoE	aggiungi la carta Eroe pescata usando questo Effetto Dungeon, alla tua mano, non ai tuoi scarti.
<i>Disease</i>	S	TS	ogni volta che è rivelata, va sempre giocata. Quelle normali non hanno Effetti Villaggio.
Divine Healer/Prophet	E	WoE	non è un'abilità Ripeti. Puoi scartare solo una <i>Disease</i> con questo Effetto Dungeon.
Divine Staff	V	DL	l'Attacco Magico +2 che si attiva facendo equipaggiare la Staff a un Chierico o a un Mago è in aggiunta all'Attacco Magico + 1 fornito dall'Arma.
Doomgate Squire	V	DL	l'Effetto Ripeti del Dungeon non deve necessariamente avere come Bersaglio lo stesso Eroe ogni volta che viene usato.
Drunari Vagabond	E	DL	il bonus all'Attacco che si ottiene rivelando Oro è in aggiunta all'Attacco +1 del Drunari.
Dwarf Guardian	E	TS	il suo VA totale con un'Arma appuntita è di +4. Tale bonus è parte dell'abilità del Nano, ed è mantenuto anche nel caso in cui l'Arma sia inutile (per es. a causa di un Effetto Battaglia del Mostro).
Dwarf Janissary	E	TS	il suo VA totale con un'Arma appuntita è di +6. Tale bonus è parte dell'abilità del Nano, ed è mantenuto anche nel caso in cui l'Arma sia inutile (per es. a causa di un Effetto Battaglia del Mostro). Puoi comprare una carta Arma dal Villaggio dopo una battaglia vittoriosa, usando l'Oro che hai in mano.
Dwarf Sentinel	E	TS	il suo VA totale con un'Arma appuntita è di +8. Tale bonus è parte dell'abilità del Nano, ed è mantenuto anche nel caso in cui l'Arma sia inutile (per es. a causa di un Effetto Battaglia del Mostro).

<b>E</b>	TIPO	SET	ABILITÀ
Earth Wrath	M	WoE	qualunque Elementale in mano nega l'Effetto Battaglia, indipendentemente dal tipo di Elementale.
Ebon Fume	M	TS	gli Attacchi Magici contro questo Mostro non contano nel VA totale. Se due Eroi hanno la Forza maggiore, scegli tu quale distruggere. Le <i>Milizie</i> sono Eroi.
Elf Mage	E	TS	quando un Mostro ritorna in fondo al mazzo Dungeon, riempi di nuovo la Sala. Se ciò causa Breccia, risolvi la Breccia. Se la TS si muove in Rango 1, il gioco finisce, ma non recuperi la TS.
Elf Sorcerer	E	TS	quando un Mostro ritorna in fondo al mazzo Dungeon, riempi di nuovo la Sala. Se ciò causa Breccia, risolvi la Breccia. Se la TS si muove in Rango 1, il gioco finisce, ma non recuperi la TS.
Evoker	E	DS	gli Evoker non hanno bonus all'Attacco in Rango 1. Rivelare un Oggetto con bonus Luce aggiungerà un ulteriore bonus Luce +1 all'Evoker, oltre a ogni altro Effetto dovuto all'Oggetto stesso. L'Attacco Magico aggiunto dovuto all'Effetto del Dungeon che prevede la distruzione di 1 XP si applica sia al Rango 1 sia agli altri Ranghi.
<b>F</b>	TIPO	SET	ABILITÀ
Faeyn	E	TS	se una particolare azione Dungeon ti costringe ad attaccare in Rango 1, il Faeyn non contribuisce al VA totale. Se il Faeyn non attacca, non dà bonus Luce.
Famine	M	TS	le carte <i>Disease</i> guadagnate in battaglia vanno direttamente tra i tuoi scarti.
Fatigue	D	DL	Effetti Dungeon sono applicati prima degli Effetti Battaglia e degli Effetti Trofeo.
Feast	V	TS	le <i>Milizie</i> sono Eroi, e ottengono bonus ad Attacco e Forza da questa carta.
Fireball	V	TS	non ti servono Eroi per giocare questa carta.
Flame	E	DS	devi prima avere Luce sufficiente per negare tutte le penalità alla Luce prima di calcolare il bonus all'Attacco Magico.
Flame Rage	M	DS	la carta Villaggio distrutta deve essere tra quelle rivelate dalla mano del giocatore attivo, e non una di quelle non ancora acquistate dal Villaggio.
Flare	M	DS	un Oggetto o Magia sono considerati "usati" se uno qualunque dei suoi Effetti, tratti o bonus ti ha beneficiato nel turno corrente. Per esempio, avere una Torcia per ottenere Luce +1 significa usare quel determinato Oggetto.
Flask of Oil	V	DL	usare l'Effetto Dungeon di questa carta garantisce +2 alla Luce oltre al bonus di +1 già indicato sulla carta. Allo stesso modo, l'Attacco +2 che si ottiene distruggendola è in aggiunta al +1 già indicato sulla carta.
Flaming Sword	V	TS	ottieni il suo bonus Luce solo se un Eroe la impugna.
Foresight Elixir	V	WoE	se riveli questa carta per evitare una Trappola, rimettila tra quelle della tua mano, e non tra gli scarti. Se tutti i giocatori rivelano l'Elisir, la Trappola è ignorata. Quando viene usata contro Rolling Boulder, non girare carte dal tuo mazzo. <b>Devi</b> pescare due carte quando usi questo Effetto Dungeon.
Fortune Teller	V	DL	se nessuna delle due carte è una Magia, il giocatore deve scartarne una.

<b>G</b>	TIPO	SET	ABILITÀ
Gaia's Curse	M	DL	essa guadagna PV in base agli XP del giocatore attivo, e non al totale degli XP raccolti da tutti i giocatori.
Gangland Crook	E	WoE	se la tua mano include carte con Oro totale cinque o più, il bonus all'Attacco dell'Eroe è +7.
Gangland Heavy	E	WoE	che la battaglia alla quale partecipa l'Eroe sia vinta o persa, tutti gli altri giocatori devono scartare una carta quando entra nel Dungeon.
Ghost	M	TS	se non hai almeno +1 all'Attacco Magico, il tuo VA totale è dimezzato e arrotondato per difetto. La Forza, così ridotta, potrebbe essere insufficiente per impugnare alcune Armi.
Gohlen Hunter	E	WoE	che la battaglia alla quale partecipa l'Eroe sia vinta o persa, tutti gli altri giocatori devono scartare una carta quando usi questo Effetto Dungeon. Il tipo di Mostro è indicato nella barra del Tratto al centro della carta.
Gohlen Tracker/Trapper	E	WoE	se non ci sono Mostri nella tua mano, non ci sono Effetti.
Golem	M	WoE	gli Eroi che hanno Forza troppo bassa non contribuiscono in nessun modo al combattimento, nemmeno con la Luce.
Goodberries	V	TS	dopo che il VA totale dell'Eroe è calcolato, l'intero bonus è considerato Attacco Magico. Le <i>Milizie</i> sono Eroi, e possono beneficiare di questa carta.
Gray Ooze	M	TS	se almeno un Eroe ha un'Arma equipaggiata (o non ci sono Eroi presenti), non ci sono Effetti. Carte Eroe distrutte restano sino a fine battaglia. Le <i>Milizie</i> sono Eroi, e possono essere distrutte. Dopo una battaglia vittoriosa, puoi comprare una carta <i>Cibo</i> dal Villaggio, usando l'Oro in tuo possesso.
Green Blob	M	TS	se non ci sono carte <i>Cibo</i> presenti in battaglia, non ci sono Effetti.
Grayskin Lizard	M	TS	il suo Effetto Battaglia la rende vulnerabile alle Armi, in quanto non ha pelle spessa.
Guardian of Strength	M	DS	la carta in cima è distrutta dopo che il giocatore attivo ha ricevuto la carta acquistata.
<b>H</b>	TIPO	SET	ABILITÀ
Harbinger	M	DS	se non ci sono carte <i>Magia</i> in battaglia, non ci sono Effetti. Le carte <i>Magia</i> distrutte rimangono sino a fine battaglia.
Haunt	M	TS	scegli un Eroe (e la sua eventuale Arma). Luce, Attacco e Attacco Magico di Eroe e Arma sono ridotti a 0. Le <i>Milizie</i> sono Eroi.
Hellstorm	M	DL	l'Effetto Battaglia del Mostro distrugge tutti gli Eroi rivelati che abbiano un inerente Attacco Magico.
Horde	M	WoE	le carte <i>Orda</i> non hanno valore in PV durante la partita. I loro PV sono contati solo al termine della partita. Il valore di ogni carta <i>Orda</i> è uguale al numero di carte <i>Orda</i> dentro il tuo mazzo (massimo 5 PV per carta).
<b>I</b>	TIPO	SET	ABILITÀ
Illusory Blade	V	WoE	se non ci sono carte <i>Arma</i> nel Villaggio, questa <i>Magia</i> è inutile. Non puoi usare questa <i>Magia</i> per distruggere una carta <i>Arma</i> se non hai Eroi con i requisiti di Forza necessari a impugnarla.

Iron Rations	V	TS	puoi usare multiple carte di questo tipo per aumentare la Forza di uno stesso Eroe. Se un Effetto Dungeon distrugge questa carta, non puoi usarla per aumentare la Forza.
<b>J</b>	TIPO	SET	ABILITÀ
Judgement	M	TS	puoi scegliere tu se diminuire l'Attacco o l'Attacco Magico a causa di questo Effetto Battaglia. La diminuzione dei punteggi di Forza potrebbe rendere impossibile impugnare determinate Armi. Le Milizie sono Eroi.
<b>K</b>	TIPO	SET	ABILITÀ
Kingdom	M	TS	le carte <i>Disease</i> guadagnate in battaglia vanno direttamente tra i tuoi scarti.
Knightmare	M	TS	aumenta di 2 la penalità Luce. Le penalità Luce sono calcolate a inizio battaglia. Se non ci sono Fighters in battaglia, non ci sono Effetti.
<b>L</b>	TIPO	SET	ABILITÀ
Lantern	V	TS	quest'Oggetto dà sempre +2 alla Luce, anche senza Eroi presenti.
Lava Torment	M	WoE	le Milizie non hanno livello, e non sono quindi interessate da quest'Effetto Breccia.
Leprosy	D	DL	l'aumento del prezzo per comprare carte si applica a ogni acquisto che effettui nel turno.
Lightstone Gem	V	TS	quest'Oggetto dà sempre +3 alla Luce, anche senza Eroi presenti.
Lord of Death	M		le carte <i>Disease</i> guadagnate in battaglia vanno direttamente tra i tuoi scarti.
Lord Mortis	M	TS	aumenta di 2 la penalità Luce. Le penalità Luce sono calcolate a inizio battaglia
Lorigg Outlaw	E	TS	che la battaglia alla quale partecipa l'Eroe sia vinta o persa, tutti gli altri giocatori devono scartare carte quando il Lorigg entra nel Dungeon.
Lorigg Rogue	E	TS	che la battaglia alla quale partecipa l'Eroe sia vinta o persa, tutti gli altri giocatori devono scartare carte quando il Lorigg entra nel Dungeon.
<b>M</b>	TIPO	SET	ABILITÀ
Magi Staff	V	DL	devi pescare una carta quando usi questo Effetto Dungeon.
Magic Missile	V	WoE	questa Magia non può essere usata contro Mostri in qualunque altro Rango, inclusi i Guardiani in Rango 0.
Magical Aura	V	TS	quando giocata con una Polearm, comunque un Eroe deve avere Forza 8 o più per ottenere un bonus di +6. Devi pescare una carta quando usi questo Effetto Dungeon.
Militia	E	TS	è un Eroe, con valore Oro pari a 0.
Monarch Druid	M	DL	una carta Evil Druid è un qualunque Mostro che abbia la classe "Evil Druid" riportata nella barra del Tratto.
Mythlurian	M	TS	se non ci sono Eroi in battaglia, non ci sono Effetti. Carte Eroe distrutte rimangono sino a fine battaglia. Le Milizie sono Eroi.
<b>N</b>	TIPO	SET	ABILITÀ

Noxious Slag	M	TS	le Armi appuntite non aggiungono il loro bonus al VA totale. Dopo aver calcolato il valore totale dell'Attacco Magico, dimezzalo, arrotondando per difetto.
<b>O</b>	TIPO	SET	ABILITÀ
Outlands Slayer	E	TS	il Cibo distrutto per il suo Effetto Dungeon non può essere usato anche per guadagnare Forza o per qualunque altro Effetto.
Outlands Warrior	E	TS	il Cibo distrutto per il suo Effetto Dungeon non può essere usato anche per guadagnare Forza o per qualunque altro Effetto.
<b>P</b>	TIPO	SET	ABILITÀ
Pawnbroker	V	TS	puoi distruggere questa carta e un'altra, per produrre Oro pari a X+5 in un solo turno. Se distruggi una carta insieme al <i>Pawnbroker</i> , non contare il valore in Oro della carta distrutta.
Pious Chaplain	V	DL	quando usi quest'abilità, DEVI distruggere tutte le carte <i>Disease</i> che hai in mano.
Pit Trap	T	WoE	questo Effetto Trappola ha luogo prima che il giocatore attivo scarti la sua mano alla fine del turno.
Plague	D	DL	Effetti Dungeon sono applicati prima degli Effetti Battaglia e degli Effetti Trofeo.
Poison Gas Trap	T	WoE	non sei costretto a rivelare un Chierico o un Ladro se vuoi per qualche motivo ricevere una <i>Disease</i> .
Polearm	V	TS	un Eroe con Forza 2 può equipaggiarla per un bonus d'Attacco +2. Un Eroe con Forza 8 o più guadagna invece +6.
Prince	M	TS	se non ci sono Guerrieri in battaglia, non ci sono Effetti. La diminuzione dei punteggi di Forza potrebbe rendere impossibile impugnare determinate Armi.
<b>Q</b>	TIPO	SET	ABILITÀ
Quartermaster	V	DS	se una qualunque delle carte pescate corrisponde a una delle carte che hai in mano, scarta tutte le carte pescate. Se peschi più copie di una stessa carta, e quelle carte non corrispondono con nessuna delle carte che hai in mano, puoi tenerti una delle carte multiple che hai pescato.
<b>R</b>	TIPO	SET	ABILITÀ
Recurve Bow	V	DS	quest'Arma non ha Effetto in Rango 1.
Red Jelly	M	TS	se non ci sono carte Armi in battaglia, non ci sono Effetti. Il bonus Luce è un Trofeo. Si applica solo quando la Red Jelly è mostrata nella tua mano. Non è un Effetto Battaglia.
Redblade Assassin	E	TS	che la battaglia alla quale partecipa l'Eroe sia vinta o persa, tutti gli altri giocatori devono scartare carte quando il Redblade entra nel Dungeon.
Redblade Poisoner	E	TS	che la battaglia alla quale partecipa l'Eroe sia vinta o persa, tutti gli altri giocatori devono scartare carte quando il Redblade entra nel Dungeon.
Regian	E	TS	puoi continuare a distruggere <i>Disease</i> e a pescare carte nuove sino a quando non inizia la battaglia.

Revenant	M	TS	devi avere almeno +1 in Attacco Magico per poterlo sconfiggere. Eroi distrutti dal Revenant muoiono a fine battaglia. La diminuzione dei punteggi di Forza potrebbe rendere impossibile impugnare determinate Armi.
Rolling Boulder	T	WoE	i giocatori, turno dopo turno, girano una carta alla volta sino a quando non sono stati scoperti tre Eroi. Se non ci sono più carte da pescare dal tuo mazzo del Gruppo, rimischia gli scarti e continua.
Runespawn Siren/Witch	E	WoE	che la battaglia alla quale partecipa l'Eroe sia vinta o persa, tutti gli altri giocatori devono scartare una carta quando usi l'Effetto Dungeon di questo Eroe.
<b>S</b>	<b>TIPO</b>	<b>SET</b>	<b>ABILITÀ</b>
Sage	V	WoE	puoi distruggere una carta qualunque di quelle che hai in mano per ottenere 1 PX.
Scout	V	DS	le carte restituite non possono essere carte che sono state già usate per ottenere un Effetto. Per esempio, uno Scout non può rimettere nel mazzo se stesso.
Selurin	E	TS	ogni Magia che abbia un bonus all'Attacco Magico riceve un bonus di +1. Ogni Oggetto (con la parola Item nel tratto), indipendentemente dall'aver o meno un bonus d'Attacco, guadagna un bonus all'Attacco Magico di +1.
Selurin Theurge	E	TS	il moltiplicatore x2 del Selurin riguarda solo i bonus all'Attacco Magico, ed è applicato dopo che tutti i bonus all'Attacco Magico sono stati calcolati. Maghi multipli permettono di moltiplicare ulteriormente il bonus (due Maghi danno x4, tre danno x8, ecc.). Se l'Eroe preso in prestito è distrutto da un Effetto Battaglia, non è restituito al legittimo proprietario, ma è semplicemente distrutto.
Selurin Warlock	E	TS	il moltiplicatore x2 del Selurin riguarda solo i bonus all'Attacco Magico, ed è applicato <b>dopo che</b> tutti i bonus all'Attacco Magico sono stati calcolati. Maghi multipli permettono di moltiplicare ulteriormente il bonus (due Maghi danno x4, tre danno x8, ecc.)
Shadow Torment	M	WoE	le Milizie non hanno livello, e non sono quindi interessate da quest'Effetto Breccia.
Short Bow	V	WoE	un Eroe può equipaggiare l'Arco Corto anche se il Mostro che decidi di attaccare non è in Rango 2 o 3. Se un Arciere lo equipaggia, il bonus all'Attacco dell'Arco arriva a +5, ma solo contro Mostri in Rango 2 o 3. Nessun bonus si applica contro il Rango 1.
Sidhe Natural/Druid	E	DL	l'abilità del trasferimento delle <i>Disease</i> della Sidhe può essere usata solo durante il tuo turno, e non come reazione durante il turno di un altro giocatore.
Sidhe Spirit	E	DL	il giocatore attivo sceglie sotto quali Mostri piazzare una carta <i>Disease</i> . Queste si trasferiscono a qualunque giocatore che attacchi questi Mostri in qualunque momento, indipendentemente dall'esito della battaglia.
Skaladak	M	TS	se non ci sono carte Armi in battaglia, non ci sono Effetti. Le carte Armi distrutte rimangono sino a fine battaglia.
Skullbreaker	V	DS	devi rimettere quest'Arma in cima al tuo mazzo se hai sconfitto un Mostro nel turno corrente.
Slynn Bowman/Bowmaster	E	DL	il Mostro rivelato deve far corrispondere la classe del Mostro attaccato in modo da ricevere l'addizionale VA coi Ranghi 2 o 3. Tale VA è in aggiunta al VA base dello Slynn.
Slynn Longbowman	E	DL	il Mostro scambiato dalla tua mano deve rimpiazzare il mostro prelevato dalla Sala del Dungeon. Piazzalo nel Rango lasciato vuoto. Addizionale VA si aggiunge a quello base dello Slynn.

Smoke Torment	M	WoE	quando l'Effetto Breccia ha luogo, tutti i giocatori (compreso il giocatore attivo) ne sono colpiti. Se riveli più di una Milizia, solo una viene distrutta.
Soul Gem	V	DS	l'Eroe al quale ti colleghi deve essere parte della tua mano corrente.
Soul Jar	V	DL	l'Attacco Magico del mostro rivelato va aggiunto all'Attacco Magico +1 garantito da quest'Oggetto. Nota che quest'abilità funziona solo per Chierici e Maghi.
Spear	V	TS	se distruggi (lanci) la Spear, il bonus all'Attacco aumenta di +3, per un totale di +5. Tuttavia, la Spear resta da considerare equipaggiata per l'intera battaglia, anche se usi quest'Effetto.
Spectre	M	TS	se non ci sono Milizie in battaglia, non ci sono Effetti. Le Milizie distrutte restano sino al termine della battaglia.
Sphinx	M	TS	contro di essa vale solo l'Attacco Magico. Le sei carte rivelate dal tuo mazzo non influiscono né rimpiazzano la tua mano, e sono pescate prima che sia risolto ogni eventuale Effetto Breccia o Trappola. È considerato un Effetto Bottino.
Steam Torment	M	WoE	il suo Effetto Globale impedisce di togliere dalla Sala i Mostri non sconfitti in battaglia. Questo Effetto non impedisce ai Mostri di andare a far parte del Mazzetto di Punteggio dei Mostri nella variante in solitario. L'Attacco +1 è un Effetto Trofeo.
Stone of Scorn	TS	DS	vale un totale di 5 PV se ogni altro avversario ha più Mostri di quanti ne hai tu nella combinazione finale di mazzo/mano/scarti.
Stone of Terror	TS	DS	vale 2 PV per ogni altra TS che hai nel mazzo alla fine del gioco. Non contare però la Stone of Terror in questo totale.
Stoneguard	E	DS	un Eroe è considerato equipaggiato se ha avuto un'Arma con sé in qualunque momento del combattimento. Lo stato di "equipaggiato" perdura anche se l'Arma è successivamente distrutta o rimossa.
Succubus	M	TS	se non hai almeno +1 all'Attacco Magico, il tuo VA totale è dimezzato arrotondato per difetto.
Suffering	M	TS	la diminuzione dei punteggi di Forza potrebbe rendere impossibile impugnare determinate Armi. Le carte <i>Disease</i> guadagnate in battaglia vanno direttamente tra i tuoi scarti.
<b>T</b>	<b>TIPO</b>	<b>SET</b>	<b>ABILITÀ</b>
Tax Collector	V	WoE	questa carta ha valore in Oro pari a zero.
Tempest Reaver	E	WoE	devi sconfiggere un Mostro per potere usare la sua abilità. Il Mostro sconfitto deve essere ucciso in Battaglia, non come risultato dell'abilità di una carta che rimuove/pesca un Mostro dal Mazzo del Dungeon.
Tempest Warden	E	WoE	devi sconfiggere un Mostro per potere usare la sua abilità. Il Mostro sconfitto deve essere ucciso in Battaglia, non come risultato dell'abilità di una carta che rimuove/pesca un Mostro dal Mazzo del Dungeon.
Tholis Clairvoyant	E	DL	il Mostro scambiato dalla Sala del Dungeon ritorna in cima al Mazzo. In questo modo, dovrebbero essere sempre tre, le carte restituite al Mazzo del Dungeon.
Thunder Wrath	M	WoE	tutte le carte nella tua mano, che siano state usate o meno in battaglia, vanno rimischiate quando si risolve questo Effetto Battaglia.

Thunder's Curse	D	DL	la carta vale -2 PV solo a fine partita.
Thyrian	E	TS	il Cibo distrutto per il suo Effetto Dungeon non può essere usato anche per guadagnare Forza o per qualunque altro Effetto.
Thyrian Lord	E	TS	puoi scegliere solo un Mostro che valga 1 o 2 PV, e non 0. Quando un Mostro è piazzato fra i tuoi scarti, riempi la Sala del Dungeon. Se causi una Breccia, risolvila immediatamente. Se la TS si sposta in Rango 1 della Sala, il gioco termina immediatamente; non recuperi la TS, né ricevi PX per questo Effetto.
Tormentor	M	DS	se non hai almeno un'Arma equipaggiata, il VA totale è dimezzato, arrotondato per difetto. Se non ci sono carte Chierico in battaglia, non ci sono Effetti. I Chierici distrutti rimangono sino a fine battaglia.
Toryn	E	TS	gli Eroi Toryn possono equipaggiare un qualunque numero di Armi. Ogni Arma equipaggiata deve avere Peso uguale o inferiore alla Forza dell'Eroe. Non aggiungere tra loro i Pesì delle varie Armi.
Toryn	E	TS	se un Effetto Battaglia distrugge l'Arma presa in prestito, questa non torna al proprietario originale. Invece, distruggi la carta.
Toryn Gauntlet	V	DS	quest'Oggetto ti permette di equipaggiare un'Arma aggiuntiva. Ogni Arma equipaggiata può pesare sino al punteggio di Forza totale dell'Eroe che la vuole equipaggiare. Se per una qualsiasi ragione, la Forza dell'Eroe non è più sufficientemente alta per portare quell'Arma, quest'ultima cade a terra. L'Eroe continua a figurare "equipaggiato", ma non guadagna nessuno dei benefici descritti sull'Arma, o sulle Armi, che aveva equipaggiato.
Town Guard	V	TS	distruggendo questa carta puoi pescare un totale di cinque carte.
Trainer	V	TS	ogni <i>Trainer</i> in mano può distruggere solo una <i>Milizia</i> per turno.
Tyxr the Old	M	TS	se non ci sono carte Eroe in battaglia, non ci sono Effetti. Carte Eroe distrutte rimangono sino a fine battaglia. Le Milizie sono Eroi. Quando raggiunge il Rango 1 della Sala, tutti i giocatori devono scartare due carte, incluso il giocatore attivo. Ciò avviene prima che il giocatore attivo peschi una nuova mano.
<b>U</b>	TIPO	SET	ABILITÀ
Ulbrick's Armor	T	DL	le carte non-Eroe includono tutti gli abitanti del villaggio, le Magie, i Mostri, le Malattie, gli Oggetti, le Armi e tutte le altre carte che non riportino il simbolo di Eroi (le Milizie sono Eroi a tutti gli Effetti).
Ulbrick's Gauntlets	T	DL	il Mostro deve essere sconfitto in combattimento per poter usare l'abilità di questo Tesoro. Nessun altro modo (Effetti Dungeon o Abilità di Carte) attiva questo Tesoro.
Unchained	M	TS	le carte <i>Disease</i> guadagnate in battaglia vanno direttamente tra i tuoi scarti.
Usurper	M	DL	se il giocatore attivo ha meno di 2 o 2 Eroi rivelati, nessun Eroe viene distrutto.
Uyiril Unending	M	TS	se non possiedi almeno +1 all'Attacco Magico, il VA totale è dimezzato e arrotondato per difetto. Se non ci sono carte Milizia in battaglia, non ci sono Effetti. La Milizia distrutta rimane sino a fine battaglia.
<b>V</b>	TIPO	SET	ABILITÀ

Verdan Troubadour	E	DL	il Mostro rimesso in fondo al Mazzo del Dungeon deve provenire dalla Sala del Dungeon, e non dalla mano di uno dei giocatori.
Veteran Warmonger	E	DS	devi avere in mano solo Eroi di livello 3+ per poter guadagnare l'addizionale VA+10.
<b>W</b>	<b>TIPO</b>	<b>SET</b>	<b>ABILITÀ</b>
Warhammer	V	TS	un Chierico che attacchi un <i>Doomknight</i> o un <i>Undead</i> guadagna un totale di +6 al VA.
Water Wrath	M	WoE	se tutti gli Eroi sono equipaggiati con Armi o hanno Attacco Magico, non ci sono Effetti.
Wraith	M	TS	se non ci sono carte Milizia in battaglia, non ci sono Effetti. Le Milizie distrutte rimangono sino a fine battaglia.



La Tana  
dei Goblin

<http://www.goblins.net>